
N° 22 - 33me année
tintin
25 F • CANADA 60 c ESPAGNE 60 Pesetas • L'
JEUNES DE 7 A 77 ANS
JEUX SANS FRONTIERES
+programmes TV
ROCHEFORT 13-6-78
HERGÉ
30-5-'78



DERNIERS EXEMPLAIRES!



OCCASION UNIQUE POUR LES COLLECTIONNEURS!

1000 MAGNIFIQUES ALBUMS DU TIMBRE TINTIN A PRIX TRES REDUIT

CHAQUE ALBUM:

100 F seulement

avec ses séries complètes de superbes chromos

TITRES DISPONIBLES:

EUROPE	ASIE
Tome 2	Tome 2
Tome 3	Tome 3

COMMANDEZ VITE!

Contre versement au CCP 000-0200528-29 du TIMBRE TINTIN - Bruxelles, en ajoutant 20 F par album pour frais d'envoi et en spécifiant les albums choisis sur le talon du bulletin de versement ou de virement.

JEUX SANS FRONTIERES



le 13 juin à la TV

HERGÉ, TINTIN, MILOU and Cie à l'honneur!

Une interview d'André Lange: Monsieur «Jeux sans frontières»



A la veille de l'émission télévisée «Jeux sans frontières» reprise par une dizaine de chaînes de télévision, nous avons rencontré pour vous André Lange, qui depuis 14 ans déjà s'occupe, tant sur le plan national qu'international, de ce spectacle étonnant, rassemblant devant les petits écrans quelque 69 millions de téléspectateurs!

● ● ● Comment a commencé l'aventure «Jeux sans frontières?»

A. LANGE: Il faut signaler que l'idée de départ est italienne. Reprise par Guy Lux, en France, avec «Intervilles», elle est remarquée par le général de Gaulle. Soucieux d'un rapprochement tous azimuts avec l'Allemagne d'Adenauer, le Président estime qu'il serait intéressant de créer un «Intervilles» avec la république fédérale. De l'autre côté du Rhin, on répond favorablement à cette suggestion à la condition que d'autres pays viennent se joindre à eux. L'Italie est aisément convaincue. N'oublions pas que l'idée de base vient de là-bas. Puis c'est la Belgique d'expression française qui marche également. La formule démarre donc en 1965 avec quatre pays. Cela fait 14 ans! Dès la création, la R.T.B. me «mobilise» pour ce grand jeu...

● ● ● 1965?... Une grande cuvée pour la Belgique!

A. LANGE: Oui, évidemment! C'est la grande époque pour la ville de Ciney qui gagne son 1/4 de finale, sa 1/2 finale et partage la victoire avec la France! L'année suivante, c'est Jambes qui arrive en finale, mais perd devant l'Allemagne... Aucune honte à avoir, car les Allemands sont très forts. Il faut savoir que là-bas, la moindre ville de 5.000 habitants possède deux stades avec piste d'athlétisme, une piscine olympique, etc. Cette force des Allemands dans le jeu allait bientôt provoquer chez les producteurs allemands une sorte de prise de conscience: leurs équipes commençaient à truster tous les trophées...

● ● ● ...Trophées dont vous êtes, André Lange, le créateur?..

A. LANGE: Oui, en effet, je n'ai pas, pour «Jeux sans Frontières» qu'une collaboration sur le plan national. J'exerce diverses fonctions au sein du comité international de J.S.F... mais revenons aux Allemands, voulez-vous? Devant cette mainmise quasi automatique sur les trophées, nous avons voulu casser l'aspect «olympique» de l'émission au bénéfice de l'aspect comique... De plus, nous avons décidé de rendre les jeux secrets, c'est-à-dire d'en taire le contenu le plus longtemps possible...

JEUX SANS FRONTIERES

● ● ● Expliquez-vous...
A. LANGE: Les candidats ne connaissent plus qu'à la dernière minute les jeux qu'ils vont devoir jouer... Les équipes arrivent trois jours avant l'émission dans la ville sélectionnée. Il y a une série de répétitions techniques pour les caméras. Pour rendre les jeux plus spectaculaires, nous tirons au sort, peu avant l'émission, le nom des concurrents de chaque équipe qui participeront à telle ou telle épreuve. Ce qui donne parfois ceci: celui qui est désigné pour ce jeu ne l'a jamais répété. Pour lui, la surprise, sur le «terrain», devient complète... Et si, par exemple, il y a un passage avec savon noir, il n'aura pu étudier une parade lui évitant de tomber! Attention! Je tiens à préciser que tous nos jeux restent toujours «bon enfant»... jamais méchant... Et que tous les concurrents sont volontaires! Ils sont tous ravis de participer à ce type d'épreuve. Ajoutons aussi qu'il n'y a jamais eu d'accident au cours de «Jeux sans Frontières»...

● ● ● Mais la famille s'est alors agrandie?
A. LANGE: Entretemps venaient s'ajouter aux 4 du départ les Hollandais, les Anglais et les Suisses. Nous nous sommes ainsi retrouvés à 7. A Rochefort, les Pays-Bas ont décidé de s'abstenir! Mais il y a déjà un remplaçant: la Yougoslavie!

Le thème «Tintin»

● ● ● Comment se passe votre travail?
A. LANGE: Soyons concrets. Parlons du cas «Rochefort»... Le processus est simple. Je commence par créer une trentaine de jeux. Ici, pour cette émission, tous sur le thème de «TINTIN». Mais, sur antenne, il ne peut y avoir que 9 jeux. Avec le réalisateur — pour des questions d'images et de balance — nous sélectionnons 15 jeux. Ces 15 jeux retenus sont alors soumis aux producteurs de l'émission. Ils en éliminent trois. Des 12 encore en piste, nous en présentons 9 au Comité international de production. Nous prévoyons encore 3 jeux de réserve...

● ● ● Mais comment invente-t-on un jeu?
A. LANGE: Chaque créateur a sa méthode... La mienne? Sachez que je travaille en solitaire. Par exemple, cela consiste à feuilleter d'abord le Larousse 6 volumes. A en regarder les illustrations... De temps en temps, à lire une définition... Ainsi, je vois le «mouton»... J'apprends qu'il y a des moutons pour enfoncer des pieux dans le sol, des moutons avec de la laine... Bref qu'il existe toutes sortes de moutons... Une idée me traverse l'esprit... On pourrait faire un jeu avec des moutons... L'imagination enclenche. La technique intervient... A présent, parlons de Rochefort. J'ai relu tous les albums de TINTIN et Milou. Pas facile à transposer en jeux. Evidemment Hergé a conçu ces aventures en BD et non pour Jeux sans Frontières. Il s'agit d'un autre «style»... Je suis donc parti des personnages, de leur psychologie et je les ai imaginés en situation. Les Dupont seront évidemment en situation ridicule... comme toujours! Le brave capitaine Haddock permet aussi l'éclat de rire. Quant à la Castafiore, par exemple, elle chantera en 7 langues. Cela promet du plaisir. Pour TINTIN, c'est bien entendu dans le suspense qu'il faut chercher!

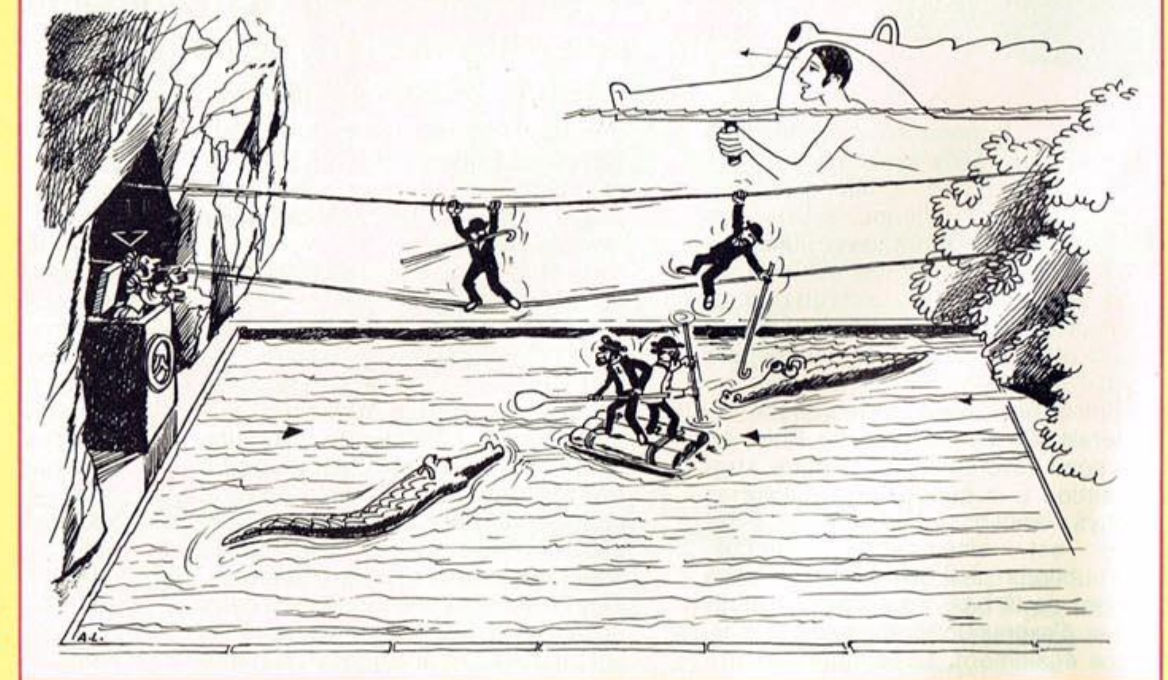
● ● ● Sans doute devez-vous aussi tenir compte d'autres éléments?
A. LANGE: Bien sûr! Il faut également, lors de la création d'un jeu, tenir compte du terrain dont on disposera. A Rochefort, nous bénéficierons d'un terrain de football. Un avantage: c'est de la prairie; on peut tomber sans mal! Nous aurons aussi une piscine semi-olympique. Nous allons donc pouvoir jouer avec l'eau! C'est pourquoi il y aura... des crocodiles... 3 m 50 de long! Pilotés par des concurrents. Du spectaculaire à la sauce TINTIN!
Il faut veiller à éviter les contestations. Ainsi, il y aura un jeu avec des fléchettes. Ce sont les jeunes filles qui y participeront. Mais elles devront préparer elles-mêmes leurs fléchettes. Si elles les fabriquent bien, la fléchette ira loin. Mal, elle partira à peine de la sarbacane... Voilà un exemple de participation des concurrents...

Rendez-vous à Rochefort

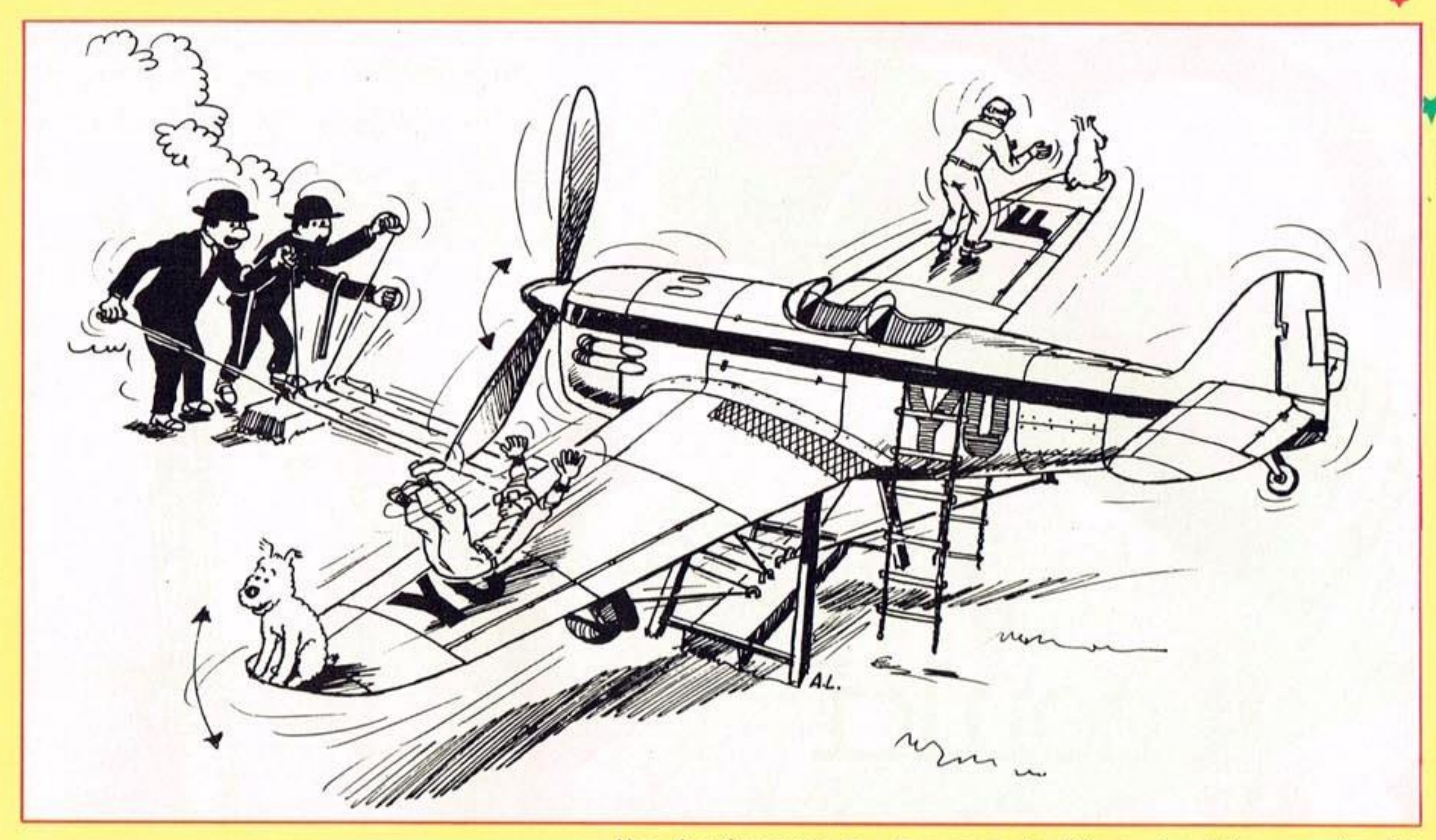
● ● ● Encore une révélation à propos des jeux de Rochefort?
A. LANGE: Disons qu'il y aura aussi un jeu avec planche à roulettes réservé également aux filles.

● ● ● Parlons des équipes...
A. LANGE: Chaque équipe nationale est composée de 8 garçons, 4 filles, un capitaine et une assistante. Grâce au tirage au sort dont je vous parlais au début de l'entretien, nous évitons que les forts dans une certaine discipline se réservent les épreuves où ils pourront briller. Ils risquent tout autant maintenant de tomber sur un jeu tout à fait différent... N'est-ce pas nettement plus juste? C'est moi qui suis chargé de procéder au tirage au sort de toutes les équipes et de remettre aux différents

Le «fil rouge» du 13-6-78 à Rochefort: Le sauvetage de la Castafiore (croquis André Lange).







Une des épreuves de «Jeux sans frontières» inspirées au scénariste André Lange par l'Etoile Mystérieuse, d'Hergé
(croquis André Lange).

commentateurs des télévisions une fiche technique concernant ces candidats. De cette manière, le téléspectateur apprendra que tel concurrent qui joue ici le rôle d'un voleur est, par exemple, agent de police à Milan, qu'il a 25 ans et qu'il est père de 2 enfants... Cette documentation remplit 15 pages de texte serré... Cela paraît simple, mais encore faut-il réunir tous ces éléments biographiques et les mettre en forme...

●●● Avez-vous déjà évalué le nombre de jeux créés pour Jeux sans Frontières?

A. LANGE: Avec mes amis créateurs pour les autres pays, nous avons calculé que nous sommes près des 1.200 jeux différents... Affolant, n'est-ce pas?

●●● Comment devient-on ainsi un «Monsieur Jeu»?

A. LANGE: J'avais fait beaucoup de jeux dans l'émission aujourd'hui disparue, à la RTB, «Les 1.001 jeudis»... Quand la Direction a cherché quelqu'un pour Jeux sans Frontières, elle a naturellement regardé dans tous les départements qui possèdait déjà une expérience dés jeux. Elle est automatiquement tombée sur la section «Jeunesse»... Vous connaissez la suite...

●●● Mais vous n'êtes pas que l'homme de Jeux sans Frontières?

A. LANGE: Aujourd'hui, j'ai 20 ans de télévision derrière moi... Une expérience acquise avec Jeux sans Frontières, certes. Mais aussi avec des tas d'autres émissions... Par exemple, «Bébé Antoine» dont je suis le créateur, le concepteur des marionnettes, des décors, des textes. J'ai réalisé personnellement les tournages de cette série. J'étais heureusement aidé par un excellent compositeur Ralph Darbo... ainsi que par la voix amusante de Marion... Quand j'y pense, je crois avoir travaillé pour tous les départements de la télévision...

●●● Revenons à Jeux sans Frontières... Vos jeux inventés et retenus par un Comité, que se passe-t-il?

A. LANGE: Après 60 esquisses... 30 dessins très élaborés... c'est l'étude technique de chaque jeu et la construction des décors ou éléments nécessaires à la bonne marche des jeux. Pour ma part, je tiens à exécuter moi-même les plans et les maquettes des jeux que j'ai inventés. Je dessine aussi les costumes des concurrents, les affiches annonçant la soirée. Tout cela passe alors dans les ateliers de menuiserie... Un coup de chapeau à tous les machinistes qui collaborent à cette réalisation. Vous vous associerez à moi quand vous aurez vu l'émission du 13 juin à Rochefort! Je pense par exemple à l'hydravion géant... Mais chut... Ouvrez votre téléviseur le 13...

Jeux inédits et projets

●●● Quel est le point auquel vous attachez une grande importance quand vous inventez un jeu?

A. LANGE: Je dois évidemment tenir compte de nombreux facteurs. Nous en avons parlé... Mais peut-être est-ce l'aspect comique du jeu qui m'importe davantage... Cette émission doit rester heureuse, joyeuse... Il ne s'agit pas de performances à réaliser mais bien d'amuser le public... et les candidats. A ce propos, savez-vous que plus de 10.000 jeunes se sont déjà rencontrés à partir de l'émission! Pour moi, à travers Jeux sans Frontières, je pense que c'est ce contact humain qui est le plus merveilleux cadeau dont puissent bénéficier les villes qui organisent, comme Rochefort, une rencontre de ce type!

●●● Une dernière question: des projets?

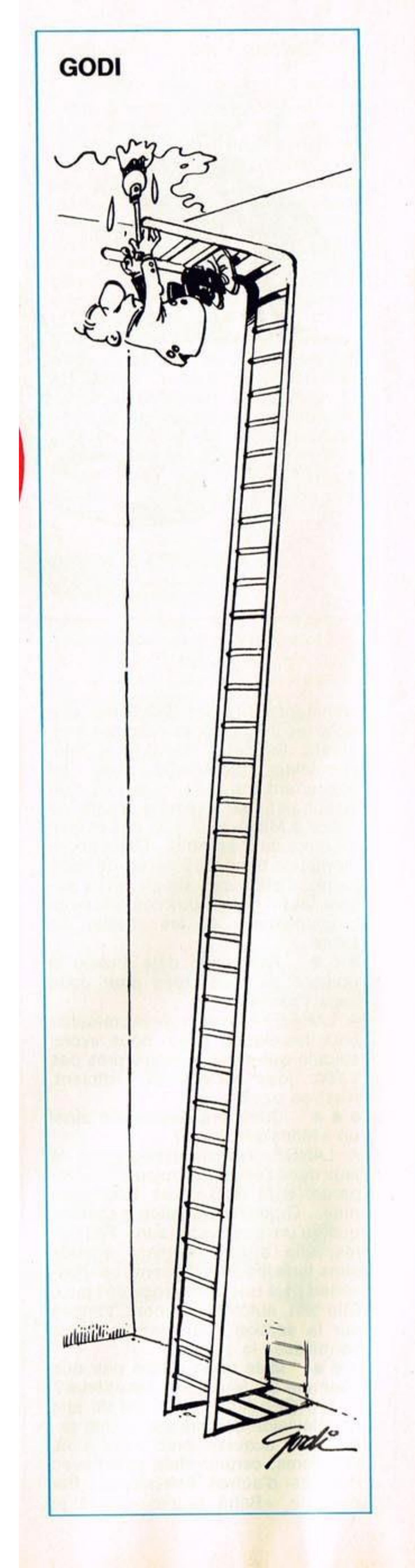
A. LANGE: Plus que des projets... Nous sommes déjà au travail... En 1979, on fêtera le Millénaire de Bruxelles. Vous pensez bien que Jeux sans Frontières ne va pas rater cet anniversaire. Aussi, je commence déjà à inventer des jeux pour cette émission!

●●● Et pour vous défouler, il ne vous arrive jamais d'imaginer des «jeux»... impossibles à réaliser à la T.V.?

A. LANGE: Si, souvent! C'est un clin d'œil que je m'adresse à moi-même! Je pratique (gentiment) l'humour noir! C'est ainsi qu'aux pages suivantes j'ai inventé (pour rire) des «jeux»... qu'on ne verra jamais sur le petit écran! Et pour cause!

●●● Merci... et gros succès à Rochefort!

(Propos recueillis par Yves Duval)


GODI
Godi

LES JEUX SANS FRONTIERES QUE VOUS NE VERREZ JAMAIS À LA T.V.

BÉDU
M. LANGE

LA CONQUÊTE DU PÔLE EST...

I
B
F

AAARGL...
BULBULUB...
BULLBL...

CIMENT
CIMENT PRISE RAPIDE

LOURDEMENT CHARGÉS, LES CANDIDATS DE CHAQUE PAYS MARCHENT VERS LE PÔLE EST... ILS DOIVENT TRAVERSER LES "GRANDS MARÉCAGES" SYMBOLISÉS PAR DU **CIMENT A PRISE ULTRA RAPIDE !...**
LES CANDIDATS QUI N'AURONT PAS ATTEINT LE PÔLE SERONT CLASSÉS SELON LES DISTANCES PARCOURUES APRÈS LA FIXATION DÉFINITIVE!

LE HAND-BALL GRENADE...

SSSCHHH!
BAOM
PPPSCH
PPPSSCHH!

...SE JOUE PAR ÉLIMINATION !...
PAR INTERVALLES, L'ARBITRE LANCE DES **GRENADES** SUR LE FAÎTE EN DOUBLE PENTE DU MUR EN BÉTON SÉPARANT LES DEUX ÉQUIPES...
LA GRENADE TOMBE DANS UN CAMP OU DANS L'AUTRE QUI LA RENVOIE, AU PLUS VITE, DANS LE CAMP ADVERSE... ET AINSI DE SUITE... JUSQU'A L'**EXPLOSION!**
LES GRENADES EXPLOSENT A' 35, 45, 55 ...ETC... SECONDES... TEMPS QUI NE SERA PAS COMMUNIQUÉ AUX ÉQUIPES...!

SCÉN. A LANGE

tournez la page

THÉSÉE ET LE MINOTAURE...

PRISONNIÈRE DU **MINOTAURE**, LA BELLE **ARIANE** EST FICELÉE SUR LA TABLE ROULANTE QUI CONDUIT À ... UNE SCIE CIRCULAIRE. LE BEAU **THÉSÉE** DOIT ARRIVER À TEMPS POUR COUPER LE MOTEUR DE LA SCIE !... MAIS POUR Y PARVENIR, IL DEVRA, LES YEUX BANDÉS, PARCOURIR UN LABYRINTHE TELLEMENT BIEN IMAGINÉ QU'IL NE POSSÈDE **AUCUNE SORTIE !!...**

ZZZZ

BÉDU 78.

L'EPÉE DE DAMOCLÈS...

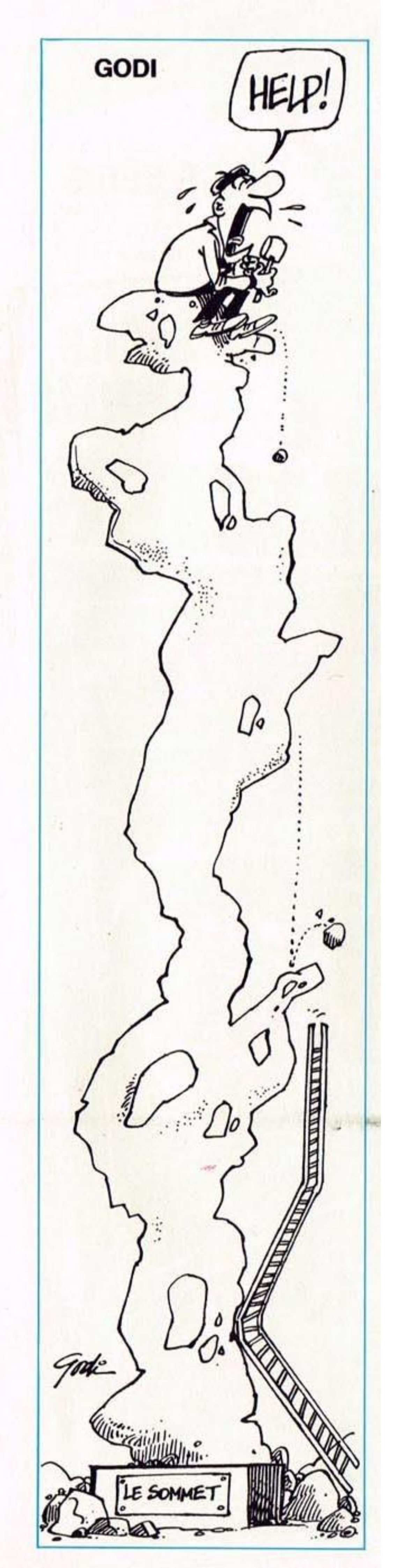
TONG

TOÏNG TONG

COLLE FORTE

DAMOCLÈS EST **COLLÉ** SUR SON TRÔNE ! AU-DESSUS DE LUI, LA FATALE ÉPÉE SUSPENDUE PAR UN FIL DE FER QUI ABOUTIT AU FRONTON D'UNE PORTE... CELLE-CI EST OBSTRUÉE PAR UN LACIS DE FILS DE FER ! L'ÉPOUSE DE DAMOCLÈS DISPOSE D'UN BOL D'EAU BOUILLANTE POUR DÉCOLLER LE POPOTIN DE SON ÉPOUX. À L'AIDE D'UNE PINCE COUPANTE, ELLE DOIT PRATIQUER UN PASSAGE AU TRAVERS DE LA PORTE... PAUVRE DAMOCLÈS... SI ELLE COUPE LE FIL DE L'ÉPÉE !...

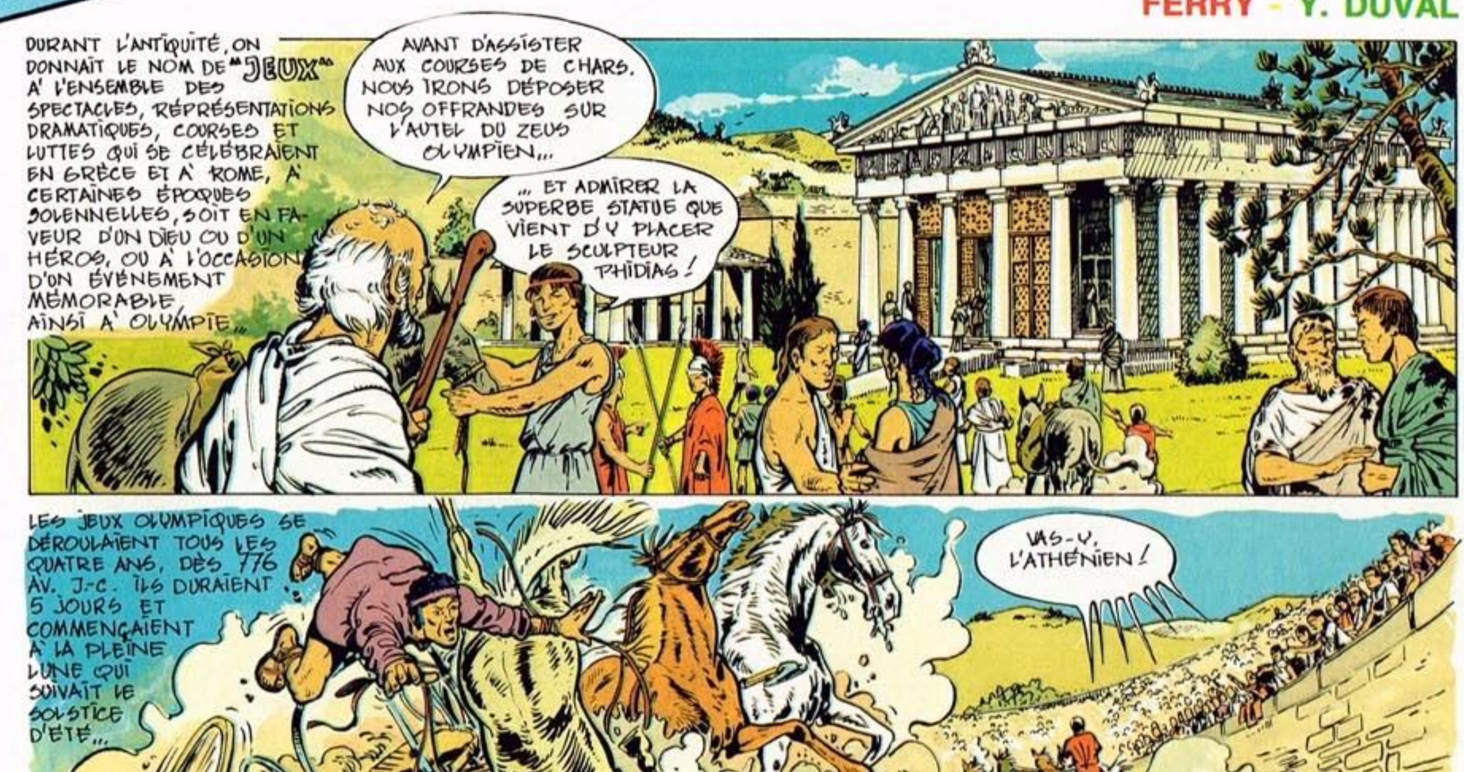
BÉDU 78. scén. A. LANGE


GODI
HELP!
LE SOMMET

AUTHENTIQUE

LES JEUX, C'EST LA FÊTE

FERRY - Y. DUVAL











tournez la page

TANDIS QUE LES FAÇADES DU CAMPO - LA GRAND-PLACE - ONT ÉTÉ RECOUVERTES D'ÉTOFFES VOYANTES ET DE BANNIÈRES MULTICOLORES, CHAQUE "CONTRADA" (OU QUARTIER DE LA VILLE) SE PRÉSENTE DEVANT LE PUBLIC...

MERVEILLEUX! NOUS SOMMES PARMI LES DIX CONTRADAS SÉLECTIONNÉES POUR LA COURSE!

TOUT À COUP, DU HAUT DES TOURS DE LA VILLE, LES TROMPETTES RETENTISSENT...

TATAAAA TAAAA

APRÈS UN SPECTACULAIRE DÉFILÉ, LES CAVALIERS DE CHAQUE QUARTIER ENFOURCHENT LEUR MONTURE SANS SELLE ET...

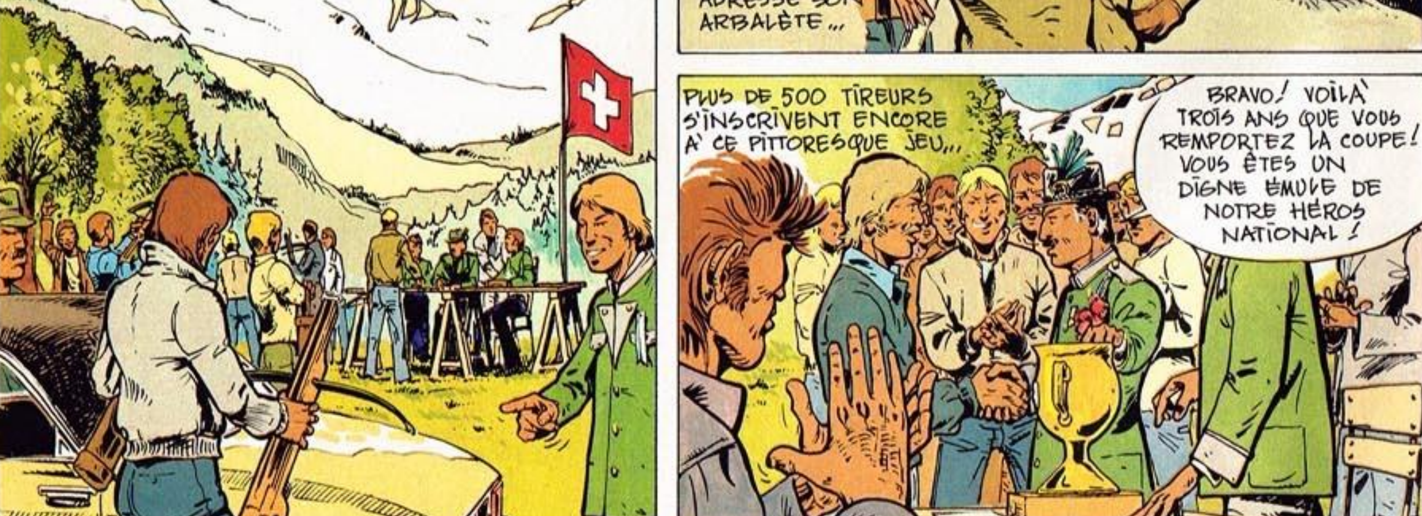
EFFORCE-TOI DE PRENDRE LA CORDE DÈS LE DÉBUT!

...DANS UNE COURSE FOLLE À BRIDE ABATTUE, LES CHEVAUX EXCITÉS PAR LE BRUIT ET LES MOULINETS DES CRAVACHES FONT TROIS FOIS LE TOUR DE LA PLACE.

ET LE PALIO (OU ÉTENDARD) SERA REMIS À LA CONTRADA VICTORIEUSE QUI LE GARDERA PRÉCIEUSEMENT DURANT UNE ANNÉE.

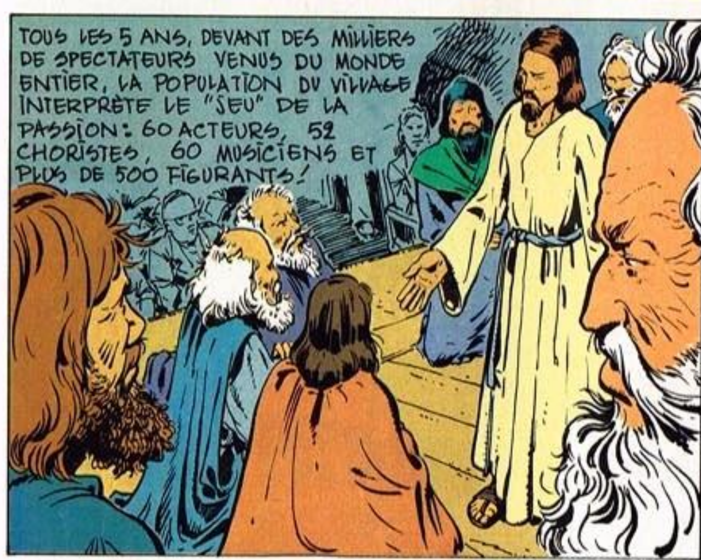
AUTRES PAYS, AUTRES COUTUMES, AUTRES JEUX! AINSI, EN SUISSE, INSPIRÉ DIRECTEMENT DE L'HISTOIRE, A LIEU DEPUIS 1862, À GRÜTLI, LE "JEU DU TIR".

ON SE SOUVIENT ICI TOUS LES 11 NOVEMBRE QU'UN CERTAIN GUILLAUME TELL HÉROS DE L'INDÉPENDANCE N'EUT AUCUNE PEINE À MANIER AVEC ADRESSE SON ARBALÈTE...



















tournez la page



... D'AUTRES JEUX SONT PLUS SPECTACULAIRES, TELLES CES "JOUTES LYONNAISES" OU "TOULONNAISES", HÉRITÉES SANS DOUTE DES TOURNOIS MÉDIÉVAUX !



JEU INOFFENSIF MAIS NÉCESSITANT DE NOMBREUSES QUALITÉS SPORTIVES, CELUI DE LA "COURSE À LA COCARDE" PRATIQUÉE EN PROVENCE PAR DES "RAZETTEURS"...

CETTE FOIS, JE TE L'AI ENLEVÉE, TA COCARDE, PETIT TAURILLON !

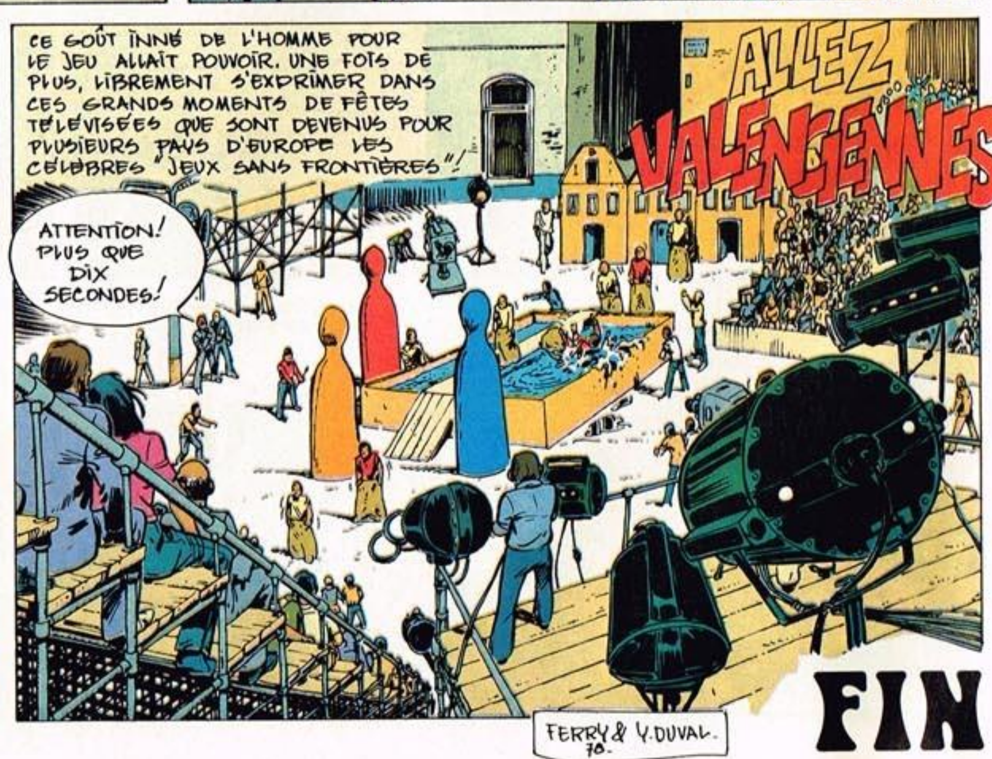
BRAVO

LA BELGIQUE EST LE PAYS DES KERMESSES ET DES DUCASSES, DONC, DES JEUX POPULAIRES ÉGALEMENT ! PAR EXEMPLE, À MONS, CHAQUE ANNÉE, SE DÉROULE UN MÉMORABLE "COMBAT DU DOUDOU".



LE DOUDOU, FIGURANT UN ABOMINABLE DRAGON EN CARTON PÂTE, EST FINALEMENT TUÉ PAR LE PATRON DES CHEVALIERS, LE GRAND SAINT GEORGES EN PERSONNE !





FERRY & Y. DUVAL 78.

FIN

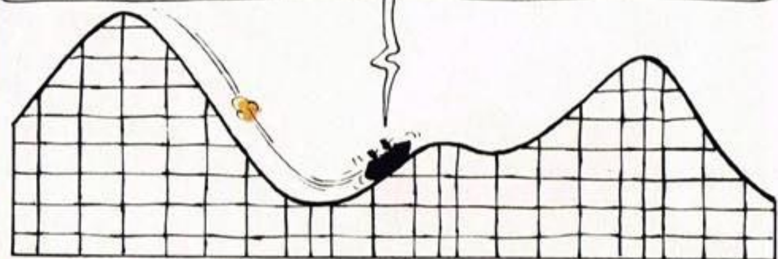
TAKA TAKATA

PAR JO-EL AZARA SCENARIO VICQ









BEN, Ô MON COLONEL, JE LIS JUSTEMENT À LA PAGE BOURSIÈRE, UNE INFORMATION SELON LAQUELLE LA COMPAGNIE DES MONTAGNES RUSSES NIPPONES AURAIT FUSIONNÉ AVEC LA COMPAGNIE DES CHEMINS DE FER IMPÉRIAUX NIPPONS !

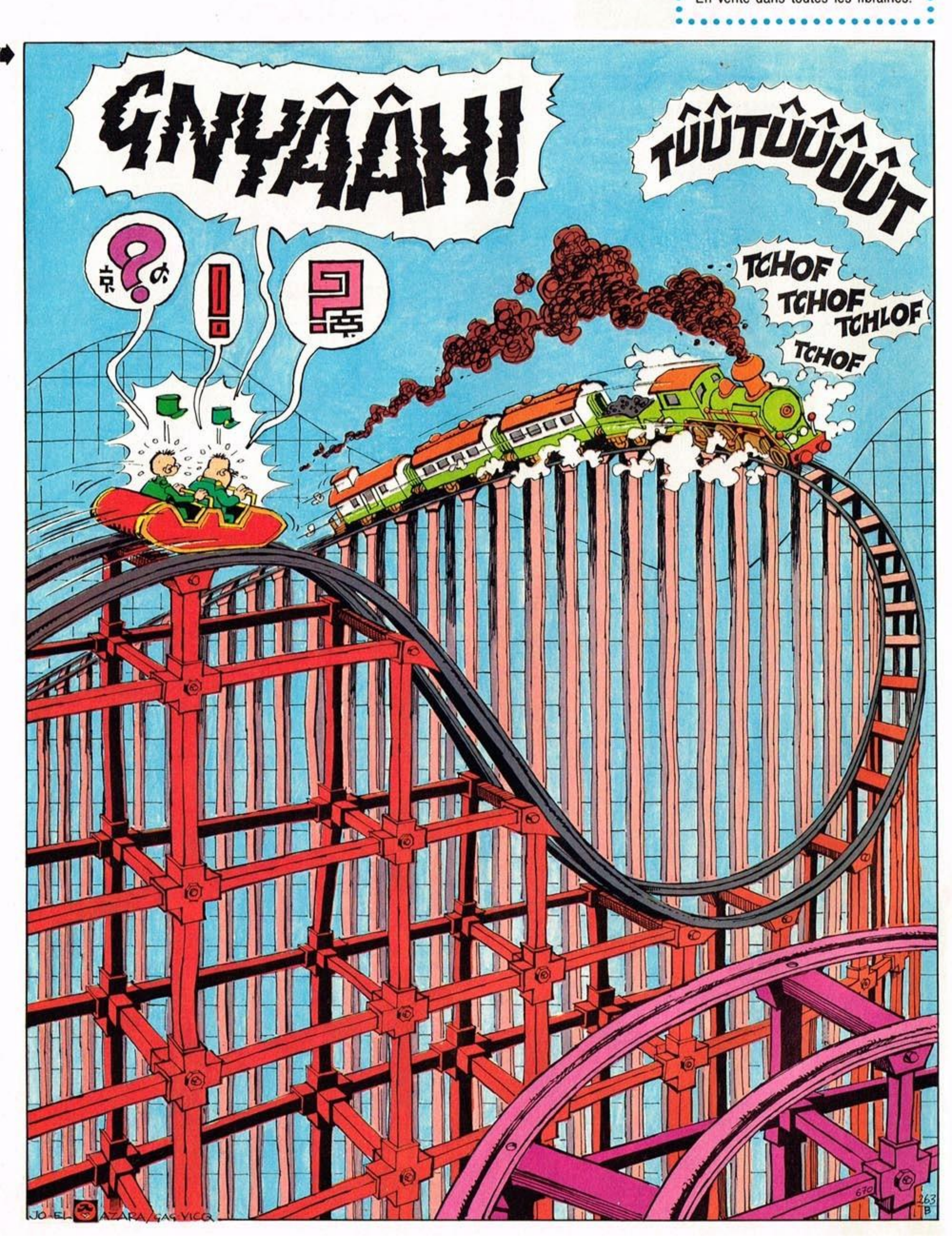










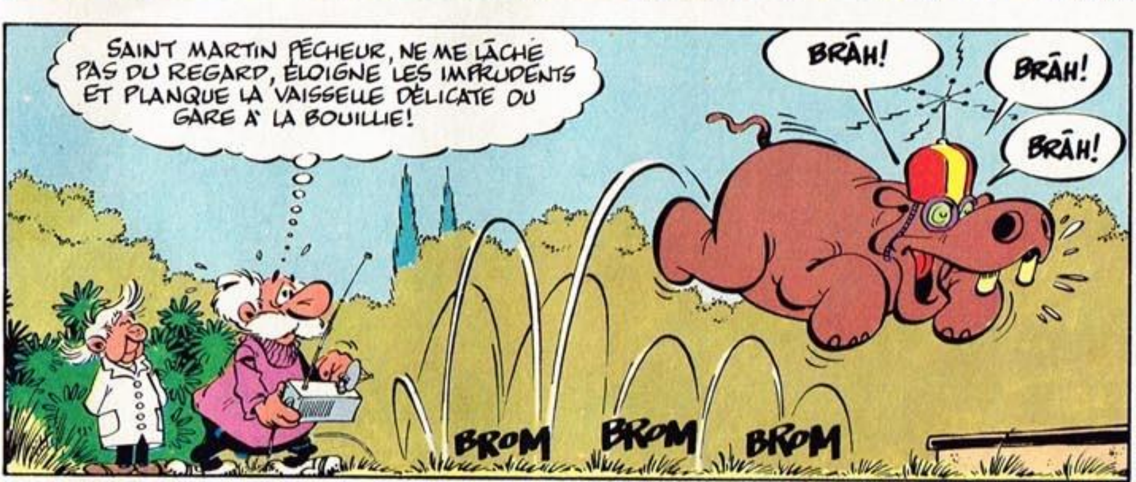

GNYÂÂH!
?
!
?
TÛÛTÛÛÛÛT
TCHOF
TCHOF
TCHLOF
TCHOF
NO-EL AZARA/GAG VICQ
670
263 B

CUBITUS

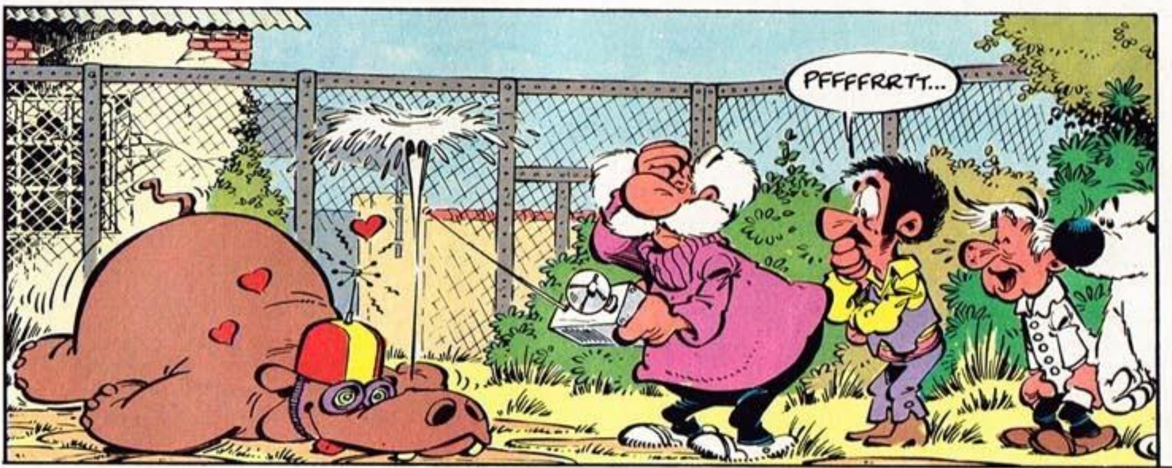
RÉSUMÉ: Satisfait de sa démonstration qui semble avoir époustouflé Monsieur Doneone (du grand cirque Doneone), le professeur Zweistein n'a pas hésité à mettre entre les mains de Sémaphore la boîte de téléguidage des hippopotames casquées...



















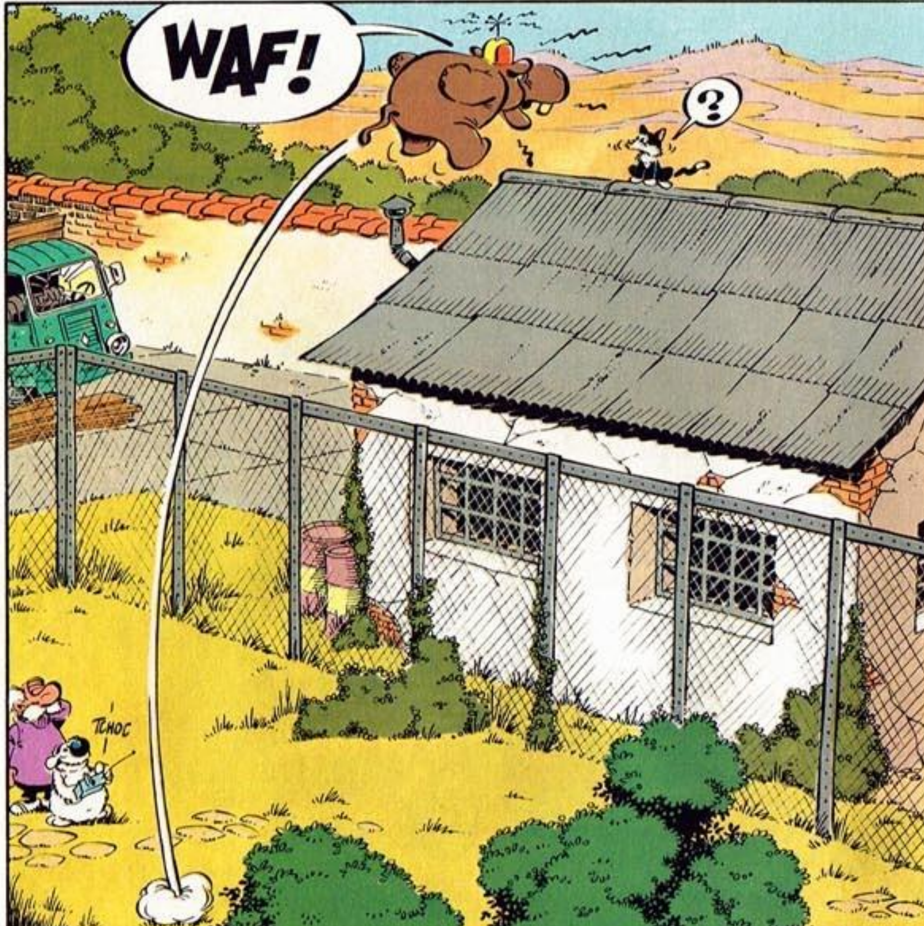
tournez la page



D'après une idée de DUPA DUSTIN

CUBITUS et la CORRIDA des HIPPOPOTAMES CASQUÉS















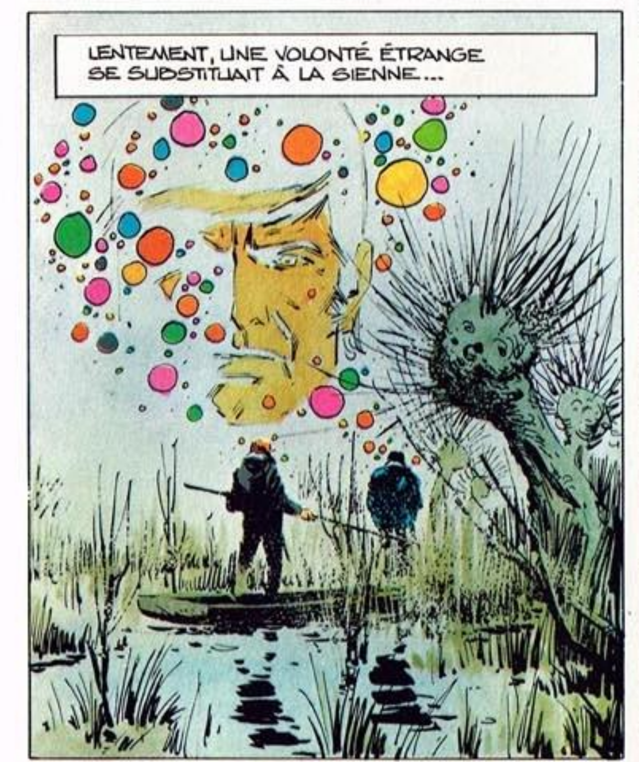


A SUIVRE

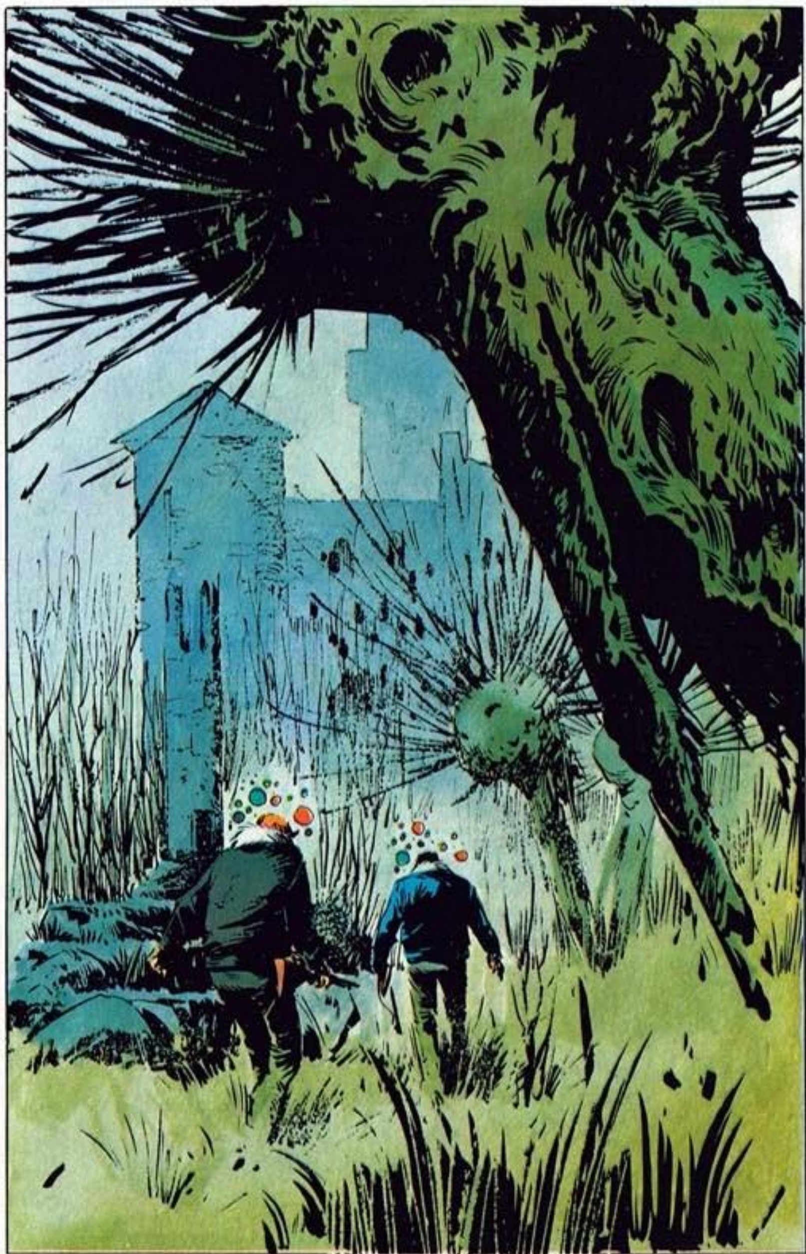
BOB MORANE



RÉSUMÉ: Morane savait que ce n'était pas la fatigue accumulée ces derniers jours qui les engourdissait, là, lui et son compagnon, au beau milieu du marécage, alors qu'au travers de la brume se précisait maintenant la silhouette de l'impressionnant château d'Aude de Machelouve...













tournez la page

Texte et dessins: **W. VANCE**
d'après **H. VERNES**

À LIRE:
LES BULLES DE L'OMBRE JAUNE!
VIENT DE PARAÎTRE!





JE SUIS AUDE DE MACHELOUVE...

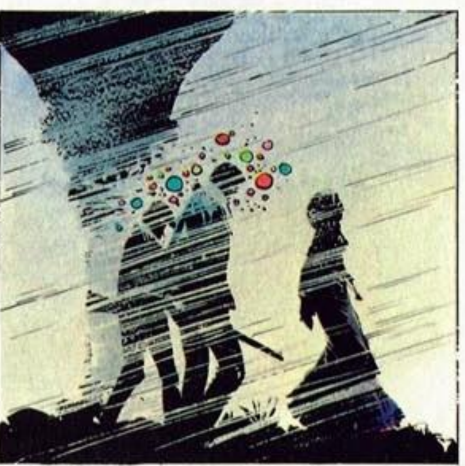
L'EMPREINTE DU CRAPAUD







DEPUIS UN MOMENT LES DEUX AMIS SE RENDAIENT COMPTE QU'ILS NE SUIVAIENT PAS AUDE, MAIS QUE CELLE-CI LES ENTRAÎNAIT...







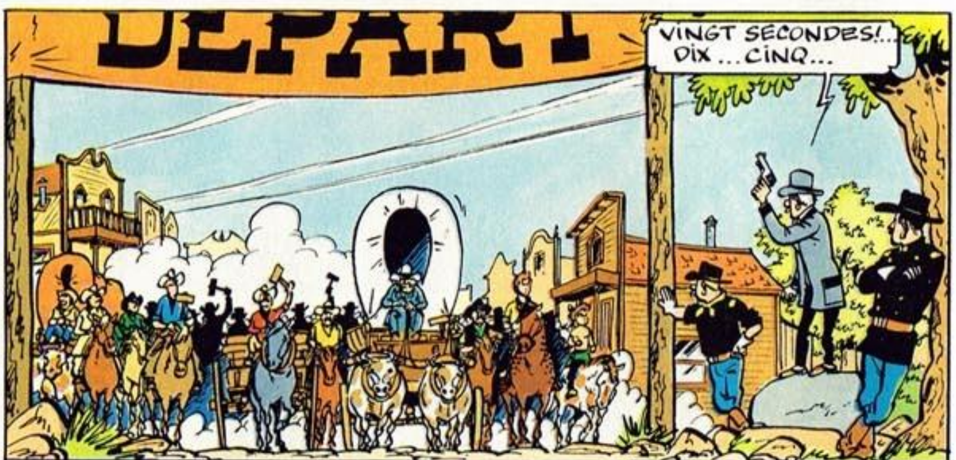
A SUIVRE

CHICK BILL



TIBET
GREG



















RÉSUMÉ: Le terrible Tex Hittay et ses hommes ont décidé de participer à la course à la terre qui va être lancée depuis Wood-City pour la distribution de son propre ranch...

la maison du plus fort

























tournez la page

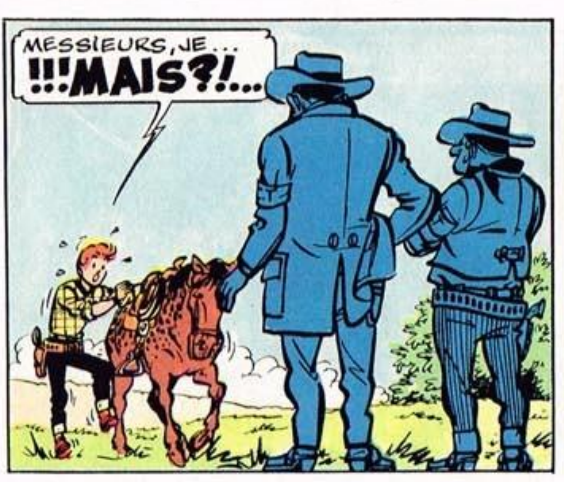


BOUGRE DE CRÉTIN! TU AS DEUX SECONDES POUR ANNONCER NOTRE DERNIER ALBUM: MONTANA KID!







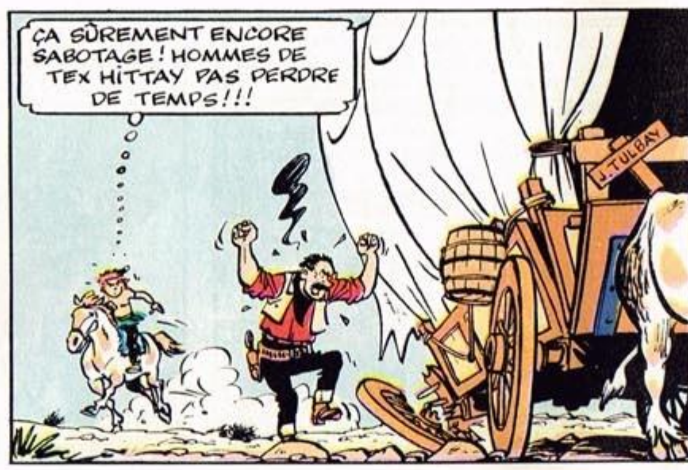




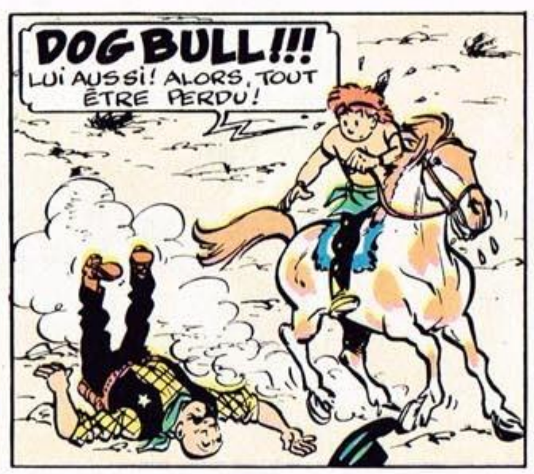














A SUIVRE



YAKARI ET NANABOZO



JE VAIS TE DIRE POURQUOI JE SUIS ICI...

YAKARI, JE SUIS LE TOTEM DE TON AMIE ARC-EN-CIEL, SON PROTECTEUR !

COMME GRAND AIGLE POUR MOI ?

C'EST ÇA !



RÉSUMÉ: Yakari a fait la connaissance de Nanabozo, un lapin quelque peu magicien qui a le don de grandir et de rapetisser à volonté...



tournez la page



J'AI VOULU FAIRE PLAISIR À ARC-EN-CIEL. JE LUI AI DONNÉ LES MOCASSINS MAGIQUES POUR QU'ELLE PUISSE VOIR SES OURS...

LES MOCASSINS MAGIQUES ?

OUI. CELUI QUI LES PORTE ARRIVE TOUJOURS LÀ OÙ IL DÉSIRE ALLER !

DES MOCASSINS COMME ÇA, JE NE SAVAIS PAS QUE CELA EXISTAIT...

C'EST ICI QU'ARC-EN-CIEL DEVAIT T'ATTENDRE AVANT DE METTRE SES MOCASSINS...

ELLE AURA ÉTÉ TELLEMENT IMPATIENTE QU'ELLE A DÛ LES CHAUSSER AVANT TON ARRIVÉE...

9





A SUIVRE



MARTIN MILAN

GODARD

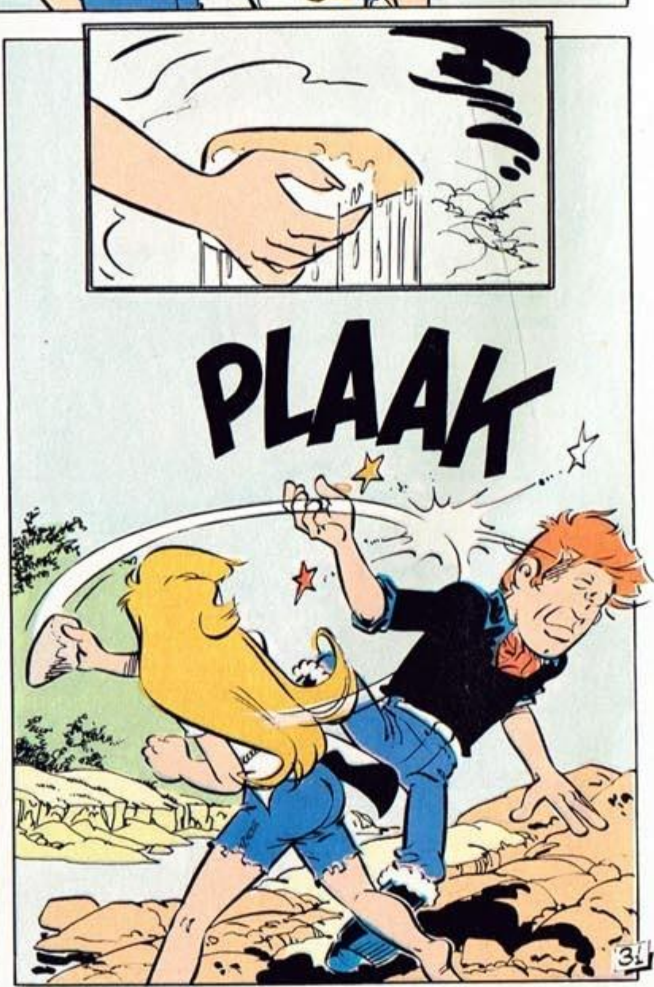
JE N'ENTENDIS PAS VENIR LE JARDINIER... J'ÉTAIS FASCINÉ !... JE VENAIS DE DÉCOUVRIR UNE CHOSE **EXTRAORDINAIRE...**

...ELLE AVAIT...

... JUSTE LÀ, ELLE AVAIT...

... TROIS JOLIS GRAINS DE BEAUTÉ.





ADELINE DU BOUT DE LA NUIT

RÉSUMÉ: Adeline Sanderson a demandé à Martin de lui raconter l'autre Adeline, celle de ses dix ans, dont le souvenir est toujours tellement vivant dans sa mémoire...

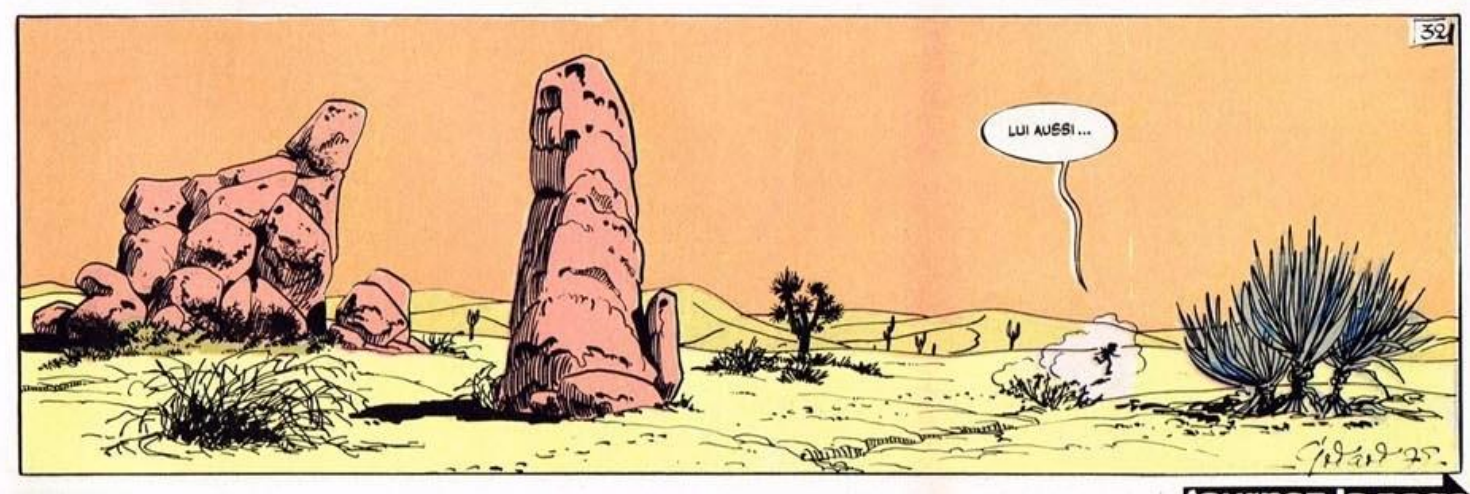
J'AI RIEN FAIT M'SIEUR

J'AI RIEN FAIT

J'AI RIEN FAIT

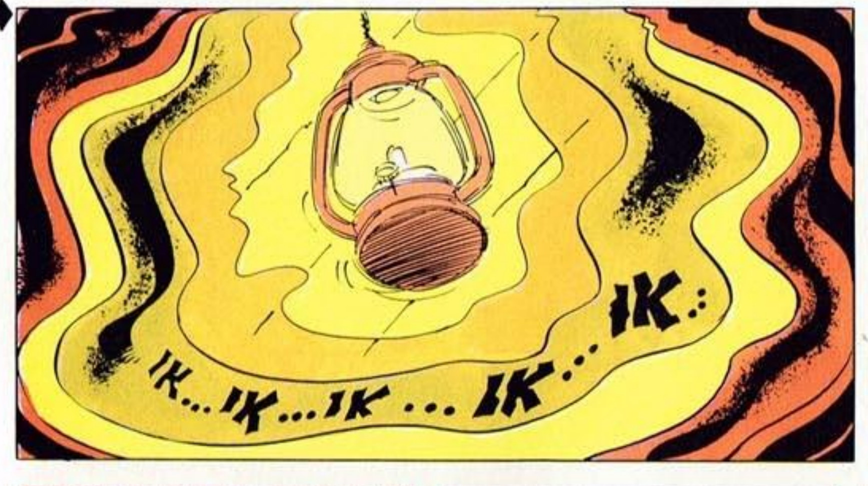
RIEN FAA

MON DIEU! AIDEZ-MOI!... IL FAISAIT PARTIE DE LA BANDE **LUI AUSSI!...**



tournez la page




IK... IK... IK... IK... IK...





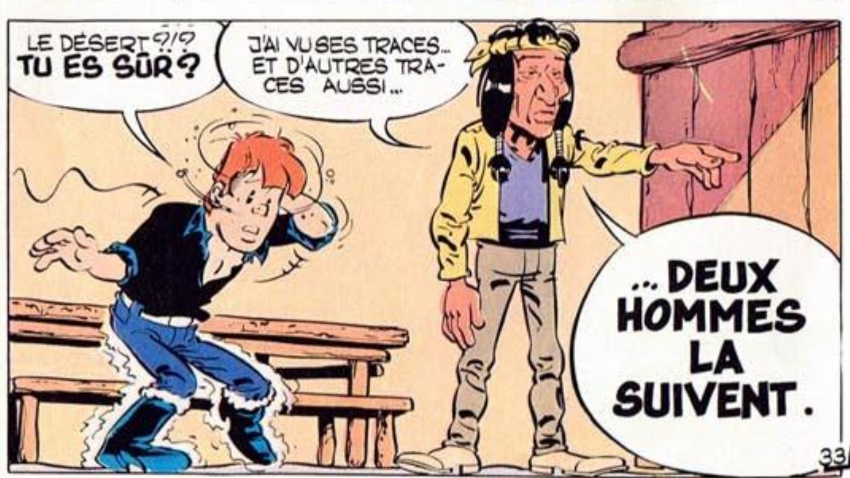



BONJOUR, KANKAZI... QU'EST-CE QUE TU FAIS LÀ ?


JE REVENAIS VERS MON VILLAGE... JE SUIS VENU TE SALUER ...JE T'AI DÉCOUVERT AU BORD DE LA RIVIÈRE ...TU AS PERDU BEAUCOUP DE SANG.


IL Y A LONGTEMPS ?
C'ÉTAIT IL Y A SEULEMENT UNE NUIT.


ET LA JEUNE FILLE ?
ELLE S'EST ENFUIE VERS LE DÉSERT.


LE DÉSERT ?!? TU ES SÛR ?
J'AI VU SES TRACES... ET D'AUTRES TRACES AUSSI...
... DEUX HOMMES LA SUIVENT.

A SUIVRE

LA TRIBU TERRIBLE

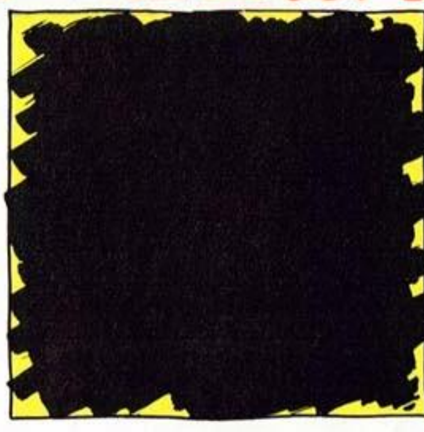
GORDON BESS







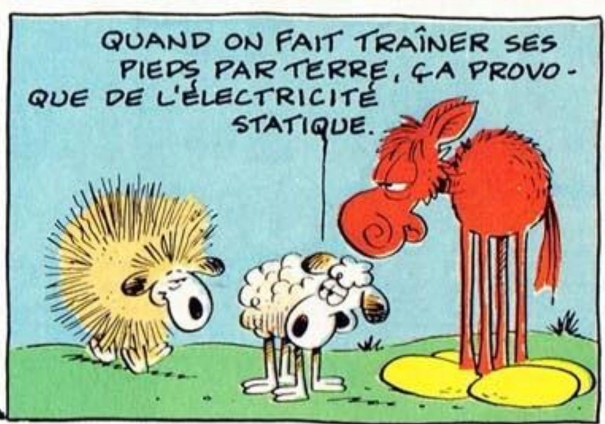














PAR EXEMPLE... AVANT QU'IL NE PLEUVE, LES OISEAUX VOLENT TRÈS BAS.



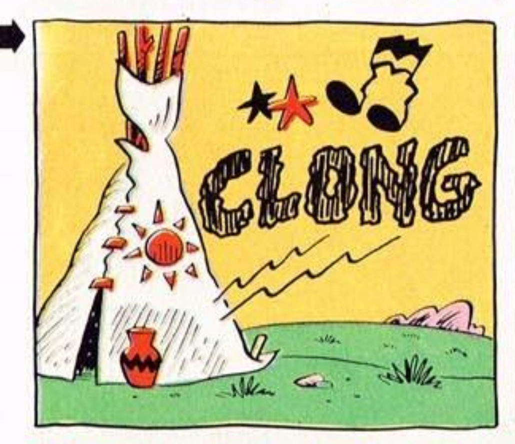
tournez la page







RÉPÉTEZ DIX FOIS!
N'OUBLIE PAS NOTRE DERNIER ALBUM: LA TRIBU TERRIBLE!


CLONG


QUEL HORRIBLE BRUIT! QU'EST-CE QUI EST ARRIVÉ AU BEAU PETIT "DING"!


EST-CE QUE VOUS ACCORDEZ LES CRACHOIRS?
MUSI-QUE


TU SERAS HEUREUX DE SAVOIR...


... QUE TU PEUX ARRÊTER...


... TON RÉGIME DE LAITUE ET DE CAROTTES.
© Opera Mundi K.F.S.
1058

JUGURTHA



FRANZ
J.-L. VERNAL













tournez la page





TU AS VU TAO, MON FRÈRE. C'EST LUI QUI GOUVERNE CETTE PROVINCE. IL NE T'AIME PAS PARCE QUE CELA FAIT DES ANNÉES QU'IL ESSAYE DE VAINCRE LES HIONG-NOU... TOUJOURS ILS REVIENNENT!... TOI, COMME LE SEIGNEUR DES ARMÉES DE LA LÉGENDE, TU APPARAIS ET LES HIONG-NOU SERONT VAINCUS...
... RIEN N'EST MOINS SÛR...



VA SUR LA TERRASSE ET DIS-MOI CE QUE TU VOIS



JE VOIS DES FEUX... J'ENTENDS DES CHANTS, DES CRIS!...
UN PEUPLE QUI CÉLÈBRE LA VICTOIRE AVANT LA BATAILLE NE SAURAIT PLUS ÊTRE VAINCU...



... QUANT À MON FRÈRE, IL NE SERA PAS UN OBSTACLE... DANS QUELQUES INSTANTS IL AURA CESSÉ DE VIVRE...
!?!



"... DES PRISONNIERS HIONG-NOU S'ÉCHAPPERONT CETTE NUIT. ILS TROUVERONT DES ARMES ET SE RÉPANDRONT DANS LA FORTERESSE ET DANS LA VILLE, SEMANT LA TERREUR... "



"... QUELQUES-UNS D'ENTRE EUX RENCONTRERONT MON FRÈRE QUI SE DIRIGEAIT VERS MES APPARTEMENTS POUR TE VOIR..."



"... MAIS IL NE TE VERRA PAS PARCE QUE SA ROUTE S'ARRÊTERA LÀ"... "



"... IL VA MOURIR... "



COMMENT PEUX-TU SAVOIR QU'IL RENCONTRERA LES PRISONNIERS ÉVADÉS... QU'IL VIENDRA ICI POUR ME VOIR...
JE LUI AI FAIT DIRE QUE TU SERAIS DANS MES APPARTEMENTS CE SOIR ET QUE TU VOULAIS LUI PARLER...

La grande muraille
LA MORT DE TAO

















tournez la page




DONNE-MOI TON ARME!


IL EST FOU DE PARTIR SEUL!..
D' AUTRES HIONG-NOU SE CACHENT PEUT-ÊTRE ENCORE...


SHAZAM
KRATAK
BEW
BEW
OÙ CHERCHER? ELLE PEUT-ÊTRE N' IMPORTE-OÙ AU PALAIS... DANS LA VILLE!?


SEIGNEUR... PSSST!..


TU ES UNE DES SUIVANTES DE LA PRINCESSE LIN?!
OUI ET JE VAIS TE MENER À CELLE QUE TU CHERCHES...


POURQUOI? POURQUOI FAIS-TU CELA?
PAS DE QUESTIONS ... VIENS...




ELLE EST LÀ... ...LÀ-DEDANS... MAIS ATTENTION, IL Y A DES GARDES...























tournez la page























FIN DE L'ÉPISODE.



Hallali pour RIC HOCHET

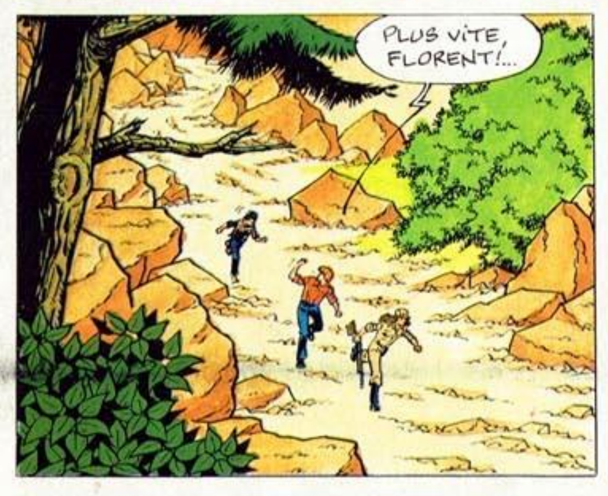






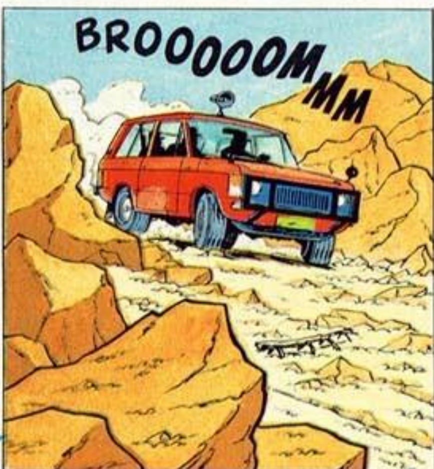
















TIBET
A.P. DUCHATEAU

RÉSUMÉ: Anna, l'un des «cadres» du Bourreau, s'est brusquement retournée contre son patron qu'elle tient au bout de sa carabine après lui avoir intimé l'ordre de libérer Ric Hochet...















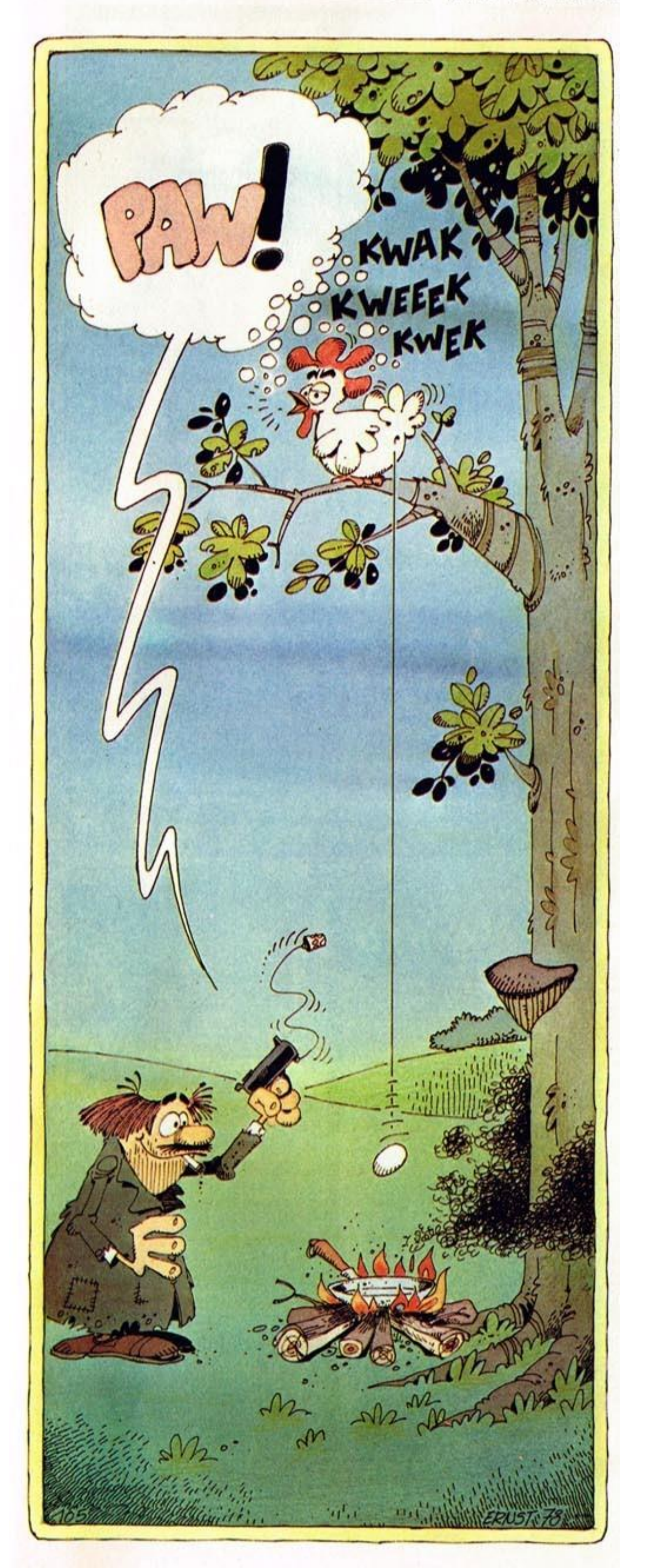




FIN

TIBET et DUCHÂTEAU *1977* DÉCORS D. DESMIT

CLIN D'ŒIL par Ernst





ARLEQUIN

DANY
VAN HAMME

QUANT À VOUS, LES HÉROS, VOUS COMPTEZ JUSQU'À MILLE AVANT DE DÉCOLLER VOTRE NEZ DU MUR. COMPRIS ?

OUI,... OUI, M'SIEUR! UN, DEUX, TROIS,...

...SIX, SEPT, HUIT ...

COCKER! L'ÉQUIPAGE?...

C'EST OK, SNARK! TOUS BOUCLÉS À FOND DE CALE!

...ET DE TOUTE FAÇON, ÇA M'ÉTONNERAIT QU'ILS PUISSENT ENVOYER UN PETIT SOS,... J'AI UN PEU BRICOLÉ LEUR RADIO! HA! HA! HA!

...126, 127, 128, 129,...

YAHOUUU!!

TOPAZ

RÉSUMÉ: Les racketteurs ont fait main basse sur le trésor princier et ont emmené comme otages l'émir Abdul Salem Al-Kurashi et son nouvel associé américain, Mr Midsummer...

Les éléphants se plument à l'aube



A SUIVRE

Dans le prochain numéro:

Coupe du monde de Football

**La « section R » et l'Anderlechtois
reviennent dans:**

L'homme du Mundial

Signor Spaghetti:
La coupe est pleine...



Ce journal doit être vendu
au prix imposé et
ne peut en aucun cas
être compris dans
un portefeuille de lecture
ni être donné en location.
Les dessins et manuscrits non sollicités
ne sont pas rendus.

30-5-'78



L'hebdomadaire "TINTIN" est édité par les Editions du Lombard, Avenue P.-H. Spaak 1 à 11, 1070 Bruxelles, C.C.P. 000-0190916-20.
Editeur: Raymond LEBLANC, av. Is. Gérard 9, 1160 Bruxelles.
Directeur: Guy LEBLANC.
Rédacteur en Chef: A.-P. DUCHATEAU
Conseil de Rédaction: Y.-R. BROGNIAUX, H. LIESSE.
Photogravure: DE SCHUTTER S.A.
Impression offset: SPRL HOORENS-PRINTING

ABONNEMENTS A L'EDITION INTERNATIONALE

	Belgique	**Canada**	**Autres pays**
3 mois	325 FB	—	—
6 mois	640 FB	25 $	980 FB
1 an	1250 FB	46 $	1940 FB
2 ans	2470 FB	88 $	3860 FB

PUBLICITE: Tél. 02/522.56.00

ABONNEMENT A TINTIN SELECTION (Trimestriel)

	BELGIQUE	Autres pays
1 an	150 FB	200 FB



TINTIN DANS LE MONDE

France: I.F.F.O.R.D. 217, rue Saint-Honoré, 75001 PARIS.
Suisse: INTERPRESS S.A., En Budron B, 1052 Le Mont Lausanne.
Hollande: V.V.C.-KUIFJE, Postbus 60, 3417 ZH Montfoort Tel.: 03484-2544
Canada: LES DISTRIBUTIONS ECLAIR, 8320 de Lorraine, Montréal 437 P.Q.
Abonnements PERIODICA, 7045 av. du Parc, Montréal 303, Quebec.

ROBIN DUBOIS





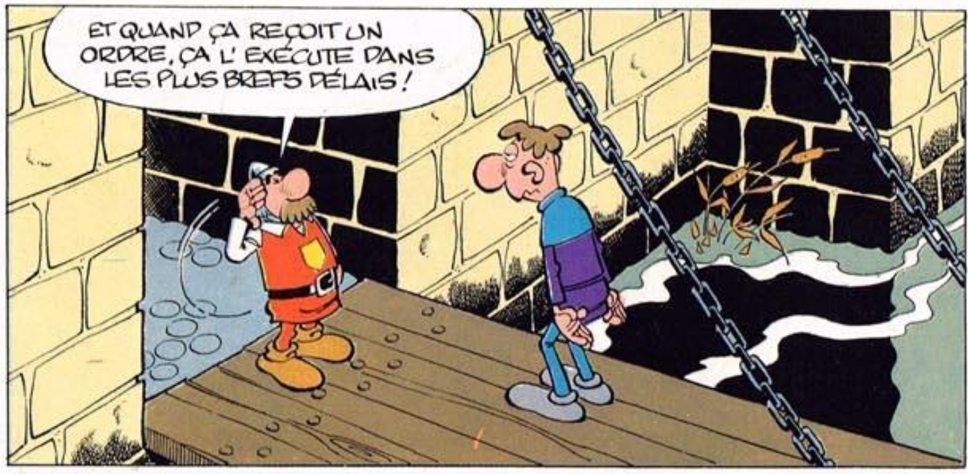
TURK DEGROOT

















A la semaine prochaine!